

ABSTRAK

Nia Nurhidayati NIM. 1000417 Skripsi : Implementasi Modifikasi Pembelajaran Aktivitas Permainan Sepak Takraw Untuk Meningkatkan Waktu Aktif Belajar (PTK di SMAN 1 Kawali Ciamis). Skripsi ini dibimbing oleh pembimbing : Drs. M. Ruhiat

Penelitian tindakan kelas ini dilatar belakangi oleh rendahnya jumlah waktu aktif belajar, khususnya pada aspek keterampilan gerak dasar permainan sepak takraw, siswa kurang berani, takut dalam melakukan dan kurang percaya diri untuk melakukan tugas gerak dalam permainan sepak takraw, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan waktu aktif belajar aktivitas permainan sepak takraw dengan mengimplementasi modifikasi pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan mei sampai april 2017, bertempat di kelas X-2 SMAN 1 Kawali. Metode penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan dua siklus yang terdiri dari empat kali pertemuan, setiap tindakan terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. teknik dan alat pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, data berupa dokumen hasil pekerjaan siswa, daftar nilai dan lembar observasi. Hasil dari penelitian menunjukan bahwa dengan memodifikasi pembelajaran sepak takraw terdapat peningkatan waktu aktif belajar. Dengan hasil analisis didapat data awal tindakan satu sebanyak 11,9%. Tindakan dua meningkat menjadi 31,7%. Tindakan tiga meningkat hingga 15,1%. Dari Tindakan empat meningkat 17,2%. Maka dapat disimpulkan secara keseluruhan dari data awal sampai akhir tindakan terjadi peningkatan. Dengan demikian memodifikasi lapangan, aturan bermain dan bola plastik, dapat berpengaruh terhadap meningkatnya waktu aktivitas belajar siswa.

Kata Kunci: waktu aktif belajar siswa, permainan sepak takraw, modifikasi pembelajaran.

ABSTRAK

Nia Nurhidayati NIM. 1000417 Tittle : Implementation of Learning Activity Modification Activity Sepak Takraw Game To Increase Active Learning Time (PTK in SMAN 1 Kawali Ciamis). Supervisor : Drs. M. Ruhiat

This classroom action research is based on the low number of active learning time, especially in the aspect of basic motion skill of sepak takraw game, the less courageous students, the fear in doing and lack of confidence to perform the task of motion in sepak takraw game, this research aim to increase the active time learn the activity of sepak takraw game by implementing the modification of learning. This research was conducted in May until April 2017, held in X-2 SMAN 1 Kawali class. The research method is a classroom action research with two cycles consisting of four meetings, each action consisting of: planning, execution, observation and reflection. techniques and data collection tools in this study using descriptive analysis techniques, data in the form of documents of student work, list of values and observation sheets. The results of the research show that by modifying sepak takraw learning there is an increase in active learning time. With the result of analysis obtained data of the beginning of action one as much as 11,9%. The action of two increased to 31.7%. The action of three increased to 15.1%. From Action four increased 17.2%. Then it can be concluded in its entirety from the initial data to the end of the action there is an increase. Thereby modifying the field, play rules and plastic ball, can affect the increasing time of student learning activity.

Keywords: active time of student learning, sepak takraw game, learning modification